

Prázdniny znamenají pro řadu dětských souborů příjemné zpestření celoroční práce. Jsou příležitostí pro pořádání tábora dramatické nebo estetické výchovy, které mohou navazovat na práci v souboru buď přímo (to je případ odborných soustředění), nebo jen volně — když se dramatická hra stane jen jednou z mnoha částí bohatého táborového programu. Členové dospěleho loutkářského souboru pracujícího při Ústedním domě pionýrů a mládeže Julia Fučíka na úseku Hany Boudínové připravují a vedou tábory, na nichž se prolínají všechny oblasti estetické výchovy, od roku 1974. Z námětů na hry a činnosti, které si na letních táborech s dětmi vyzkoušeli, připravili pro časopis Estetická výchova (vydává ho MŠ ČSR ve Státním pedagogickém nakladatelství desetkrát do roka) seriál článků, z něhož otiskujeme několik ukázek. Těšíme se, že nám do redakce pošlete i vy své zkušenosti z podobných letních akcí.

TUŠENÍ SOUVISLOSTÍ V TVORIVÉ HŘE

Spojení přirozené dětské hry s estetickými prvky s sebou přináší komplexnost působení. Dětskou hru lze jen těžko rozlišit na čisté výtvarnou, slovesnou, hudební, dramatickou atd. Pokud hra některé z těchto prvků obsahuje, zpravidla se prostupují, doplňují a vzájemně inspiroují...

... Společným jmenovatelem všech her a činností z našich táborů je snaha o rozvíjení dětské fantazie. Neustálé hledání dalších významů, které v sobě mohou věci a prostředí nést. Hřiště, píďa, ložnice, les, řeka, prostě jakékoliv prostředí se může stát třeba galérií, divadelní scénou, cizí planetou... a přitom každé místo samo o sobě nabízí zcela zvláštní a nečekané možnosti. Stejně tak každý předmět může ožít, mít svá přání a tužby nebo být využíván jinak než doposud. Další možnosti jsou v hledání nových technik a výrazových prostředků, v opouštění zaběhnutých zvyklostí typu „maluje se na čtvrtku“, „loutkové divadlo se hraje za paravanem“, „hubda se hraje na hudební nástroje“... Samozřejmě že žádnou z těchto „klasických“ možností nevykládáme, ale je důležité vracet se k těmto technikám uvědoměle a odvodněně. Pro dítě je překračování konvencí, neustálé nevědomé prověřování platnosti a opodstatněnosti různých ustálených norem, zákazů a příkazů zcela přirozené. Pokud nedáme dítěti příležitost, aby tyto schopnosti rozvíjelo, vychováme z něho tvora bez fantazie, člověka, který dělá věci proto, že viděl, že se to tak dělá, nikoli proto, že ví, proč se to tak dělá...

Z ÚVODNÍCH POZNÁMEK RADIMA SVOBODA

ÚVOD DO DĚJIN JEDNOHO KALAFISE

Na samém počátku bylo: moje touha vytvořit jedno ohromné zvíře s použitím nějakého přírodního útvaru (strom, skála apod.), dvanáctičlenný oddíl na táboře ve Stráži nad Nežárkami, krajina a „záznam zvuku ohromného předpotopního zvířete“ (úvodní část skladby Rosničky na gramofonové desce Nebajky ŠHQ Karla Velabného).

Nejprve ve zmlti zvuků hledáme to své zvíře. Netvor žil někde tady, kolem místa, kde máme tábor, a my bychom se mohli pokusit ho (nebo jeho zbytky) najít.

DĚTI HRY DIVADLO

Jdeme a hledáme a já sám nemám absolutně představu, co by to mohlo být. Snad ohnutý strom, snad nějaké křoví?... Mám jedinou podmínku — musí to být velké, větší než člověk (alespoň). V malé staré pískovně, pár kroků od řeky, jsme ho konečně našli. Byla to podlouhlá kupa písku [asi tak tři metry dlouhá a metr vysoká], která sloužila trochu jako smetiště, porostlá na vrcholu maliním (ostny, chlupy), vepředu byl

přirovaná z jakési odrhovačky, ale nevádi, necháváme jí i v definitivní verzi]. Je po svačině. Zahájíme, představujeme, demonstrujeme, informujeme a zpíváme: V jedné řece viděl kdys jeden velký Kalafis... Pak ještě odcházíme k vodě a jeden z „profesorů“ z měho oddílu noří vejce pod hladinu, ale vzápětí je zase vytahuje ven. Vejce nereaguje, nic se neklube, pokus se nezdaří? Po celodenní práci už docházejí

NÁPADY NA LÉTO



ZAKOUTÍ U RUKY NEŽÁRKY POD TÁBOREM, kde se i za nepříznivého počasí chystá k vyplutí opičácká loď *Peřca*, kterou na základe pohádky Aloise Mikulky vymysleli a postavili děti z nejmladšího oddílu (2.—3. třída)

písek mírně odkopaný (tlama), a co hlavní: vzadu mezi roštím jsme našli kamennou imitaci slepičtího vejce. Je to jasné — z vody vylezlo zvíře, aby nakladlo vejce, a už nedošlo.

Vymýšlíme, jak zvíře pojmenovat a také zrekonstruovat. Rekonstrukci provádíme z materiálu, který nacházíme na kopečku nebo v jeho nejtěsnější blízkosti: dvě duše od auta = oči, plechovky, ale hlavně kameny = zdůrazněná huba, zuby a nohy.

Při pohledu ze stráni pískovny, z mírného nadhledu, je náš objev nejen evidentní, ale i docela pěkný.

Mnozí se další nápady: uspořádat vědeckou přednášku o vodním netvorovi jménem Kalafisus vodnus lidožravý, ale mřumtomový. Hlavním bodem přednášky bude nalezení vejce, protože dává možnost vypěstovat si živého Kalafise. Pak vznikla spontánní, jaksi navíc, písnička; děti vymýšlejí jednoduchá dvojversí, současně vzniká pracovní melodie [je okace]

svlý i nápady. Oznamují tedy konec.

Opak je ovšem pravdou. Druhý den přichází tajná zpráva jiného oddílu. Žádají nás o zapůjčení vejce na dva dny... Chtěli by se pokusit ještě jednou o jeho oživení.

STĚPÁN FILČEK

KALAFOUSEK

Pro nás byla na počátku láková výzva: kdo a jak dokáže tajemné vejce vysedět a co se z něj vyklube? Rozhodně to bude tvor, který bude žít v okolí tábora a v táboře bude zanechávat pouze stopy své činnosti. Můžeme ho předvést jako sochu, jako loutku nebo v noci jako hru světél a stínů, sestavit ho z lidských těl...

My jsme se rozhodli vyjít z toho, jak by měl potomek Kalafisus vypadat. Na návrhách, které dělaly děti barevnými suchými křídami, se pokoušely takového tvora nakreslit. Bylo jasné, že i když se jedná o mládě, musí jeho rozměry odpovídat představám o úctyhodných pravěkých příšerách. Aby byly tyto požadavky splněny a zvíře se mohlo samo pohybovat, rozhodli jsme se při realizaci použít techniku velké plošné loutky, která měla samostatné části těla — hlavu, trup, nohy a ocas. Každý díl

mohlo nést jedno dítě. Protože předvedení Kalafouska celému táboru bylo plánováno k táborovému ohni, udělali jsme mu oči tak, aby se daly prosvětlit ze zádu baterkami.

Když už jsme Kalafisovo vejce „vyseděli“, bylo třeba mládě také něčemu naučit. V utudách jsme vyzkoušeli, co všechno dokáže. Jak umí chodit, jak si umí sednout, jestli dokáže i stojku nebo panáčkovat.

RADIM SVOBODA

PŘEDSTAVENÍ JAKO ŠTAFETA

Jednou z málo rozšířených forem dramatických her je představení pro celý tábor, na kterém se podílejí všechny oddíly (každý podle svých sil a schopností i věku) tak, aby jejich část vystoupení byla překvapením pro ty ostatní. Může však přinést řadu podnětů k rozvíjení tvořivosti dětí i jejich vedoucích, řadu zajímavých úkolů pro všechny, na pět i půvab skrývaného tajemství a nakonec třeba i skutečný divácký zážitek.

O co v takové dramatické hře půjde? Princip představení štafety spočívá v tom, že celý připravovaný příběh rozdělíme do několika částí a každou z nich dostane k vlastnímu zpracování jiný oddíl nebo skupina dětí. Při představení pro celý tábor si budou pak opravdu jako štafetu předávat každé další pokračování příběhu. V postavách, které procházejí celým příběhem, se tedy budou střídát v každé části jejich představitelé — také ti si budou předávat štafetu svých „rolí“.

Pro takovou hru bude lépe opustit tradiční představu jeviště a hlediště. Příběh se může odehrávat v nejrůznějších prostředcích tábora (střídavě v krytých prostorách i v různých přírodních zákoutích) a vznikne tak vlastně „představení na pochodu“, při němž se všichni diváci vždy přesunou za „herci“ na nové stanoviště, kde bude další část již připravena.

Náměty pro takové představení, které si sami s dětmi vytvoříme, mohou být různé. V první řadě se nám nabízejí náměty všem známé: pohádky, příběhy z antických a jiných bájí apod. Další možností však je vytvořit něco úplně nového tak, že první skupina dětí zahraje první večer úvodní část, tzn. představení ostatním v „expozici“ všechny hlavní postavy a uvede je do prvního konfliktu a pak předá štafetu dalším, kteří si na druhý večer připraví pokračování. Poslední skupina pak musí poslední večer vymyslet závěr celí hry.

S méně zkušenými dětmi se však raději budeme držet všem známého příběhu. Jak bychom postupovali, kdybychom se rozhodli třeba pro pověst o Bruncvíkově, kterou děti znají z Jiráskových Starých pověstí českých a kterou díky principu „putovavky“ máme možnost rozdělit do několika samostatných částí tak, že si v ní může zahrát postupně sedm skupin dětí? Protože je to už svým námětem cesta, budeme moct i při hře putovat po táboře z jednoho prostředí do druhého. Nejprve ovšem — ještě dříve než začneme na příběhu pracovat s dětmi, musíme rozdělit celou pověst na jednotlivé části tak, aby v žádné z nich nechyběla klíčová situace (konflikt), aby každá část byla uzavřená jako celek, to znamená měla svůj jasný začátek i konec, a mohla proto být i samostatně zpracována. Příběh o Bruncvíkovi se nám tedy logicky rozdělí na tyto situace:

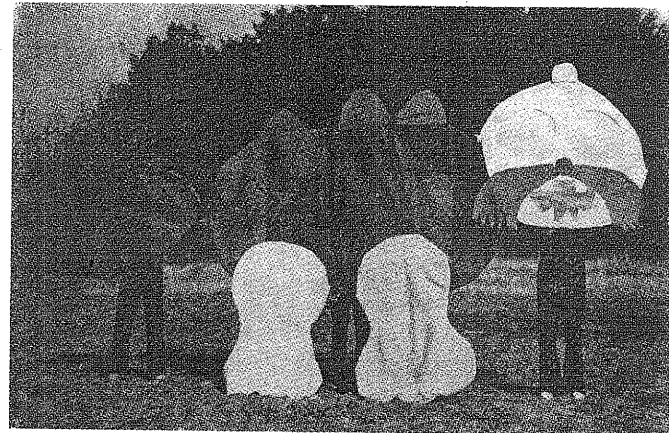
1. Úvodní část — seznámení s postavou Bruncvíka a jeho odchod do světa.
2. Setkání s Jantarovou horou a Bruncvíkův únik pomocí ptáka Noha.
3. Boj s Nohy.
4. Setkání se lvem a boj se saní, spřátelení se lvem a cesta po moři ke hradu krále Olibria.
5. Přemožení draka Baziliška a jeho havěti a vysvobození Afriky, Olibriovy dcery.
6. Svatba s Afrikou, získání kouzelného meče, šťastný únik na moře a putování po městech.
7. Návrat domů a přemožení nového ženicha, vítání Bruncvíka a lva lidem.

Po tomto rozdělení dostane každé vedoucí jednu část, kterou bude s dětmi připravovat. Zvážíme, co který oddíl nebo skupina mohou zvládnout (např. boj s Nohy mohou zahrát i malé děti), a podle toho jim přidělíme úkol. Pak už nastane další fáze přípravy: sdělíme dětem svůj záměr, projdeme si s nimi celou pověst od začátku až do konce,

zajímavější akce než na jevišti. Zajímavým dobrodružstvím pro děti bude právě vyhledávání takových míst zákoutí a přírodních scénérií a nápady k jejich využití a rozehrání. A tam, kde si nebudeme vědět rady, může nám prostředí (horu, moře, domy ve městech apod.) vytvořit přímo ze svých těl a zahrát skupina dětí — aspoň se tak ve hře uplatní i ti méně odvážní. Samozřejmě také nebudeme děti navlékat (třeba u zvířecích postav) do nějakých masek nebo kostýmů — sílu a dravost saně znázorníme mnohem přesvědčivěji a suggestivněji, bude-li jí vytvářet celá skupina dětí, jiná zvířata a „potvory“ vyjadřují svůj charakter lépe tím, jak se budou chovat, jak budou jednat, než tím, že budou všelijak zmalované a převlečené.

Vyvrcholením přípravných her pak bude společný večer, v němž se všechny děti spojí dohromady a všichni budou zároveň diváky i herci a budou si navzájem držet palce.

HANA BUDÍNSKÁ



KALAFOUSEK těsně po vyhlíhnutí

NÁPADY NA LÉTO

vycházejí v Estetické výchově pod hlavičkou Hra — inspirace — příroda od č. 9 (květen 1986) a jsou dokumentovány fotografiemi a jiným obrazovým materiálem.

„**KDYŽ BIEŠE PO SMRTI ŠTILFRIDOVĚ**, tehdy Bruncvík, syn jeho, uvázal se ve všechno zboží i počte to zpravovat s velikou pilností, dokládaje se starších rady podle rozkázání a naučení otce svého. Uměl každého podle řádu jeho učiti, světské i dochovní, sirotky, vdovy, panny i panie, nebo bieše poctivé knieže a velmi šlechetné, že po všech jiných zemích o něm praviechu dobrú pověst.“ — Témito slovy charakterizuje udatného hrdinu středověké Kronika o Bruncvíkovi z konce 14. století, kterou nedávno — v roce 1983 — vydalo nakladatelství Odeon ve svazku nazvaném *Průza českého středověku*. Verze Jiráskova (ze Starých pověstí českých) je sice známější, ale středověký text nás možná překvapí množstvím malebných a inspirativních detailů i zajímavější i půvabným jazykem.

FOTO LUDEK RICHTER